

Efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa

Widya Ayu Anggraheni¹, Noviana Dini Rahmawati², Bernardus Irianto³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

³ SDN Wonotingal, Semarang, Indonesia

¹ ayuanggraheniwidya@gmail.com, ² novianadini@upgris.ac.id, ³ bernardusirianto@gmail.com

Abstract

The Team Games Tournament learning model is one of learning through the application of group strategies combined with games that involve all of the students' activities. Each learner is unique. Each student exhibits individual distinctiveness, with its own unique characteristics and learning needs. It is the educator's responsibility to serve as an effective facilitator in each student's learning process, ensuring that their interests and talents are met and educational goals can be efficiently realized. The results of the observations made in class V SDN Wonotingal Maish use a conventional learning model where learning is only teacher-centred. This study aims to explain that the TGT learning model is effective in improving student learning outcomes in the science content of class V of SDN Wonotingal. This study used quantitative research and employed a One Group Pretest Posttest design. The data analysis method used is the N-gain test. Based on the results of the N-gain percentage test, it obtained a score of 58.0049 with a minimum of 16.67 and a maximum of 100. Paired samples test sig experimental results. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ it can be concluded that there is an influence between the learning scores of the pre-test and the post-test. This shows that the use of the TGT teaching model is effective in the learning of science for the class V students of SDN Wonotingal.

Key Words : Learning model, Team Games Tournament, Learning outcomes.

Abstrak

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok dan mengkombinasikan dengan permainan melibatkan semua aktivitas siswa. Setiap siswa menunjukkan kekhasan individu, dengan karakteristik unik dan kebutuhan belajarnya masing-masing. Hal tersebut merupakan tanggung jawab pendidik untuk melayani sebagai fasilitator yang efektif dalam proses pembelajaran setiap siswa, memastikan bahwa minat serta bakat mereka dipenuhi dan tujuan pendidikan dapat terealisasi secara efisien. Hasil observasi yang telah dilakukan pada pembelajaran di kelas V SDN Wonotingal maish menggunakan model pembelajaran yang konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas V SDN Wonotingal. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan One Group Pretest Posttest Design. Metode analisis data menggunakan uji N-Gain. Berdasarkan pada hasil uji N-gain persen memperoleh skor 58,0049 dengan minimal 16,67 serta Maximum 100. Hasil percobaan paired samples test sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan adanya pengaruh yang antara hasil belajar dari pretest serta posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT efektif digunakan pada pembelajaran IPAS siswa Kelas V SDN Wonotingal.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil belajar

1. Pendahuluan

Pada abad ke-21, pesatnya kemajuan telah membawa transformasi peradaban sosial di seluruh aspek kehidupan. Percepatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara bertahap mengubah tatanan masyarakat, dengan dampak nyata yang meluas ke berbagai aspek seperti pendidikan. Pendidikan sebagaimana yang diuraikan dalam UU No.20/2003 yang membahas mengenai Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu usaha yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan proses belajar yang kondusif. Melalui upaya ini, siswa didorong untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka, yang mencakup kekuatan agama dan spiritual, pengembangan diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan penting yang diperlukan untuk kesejahteraan mereka sendiri, kontribusi sosial, dan kemajuan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat (Annisa, 2022).

Dalam menghadapi tantangan dinamis yang disebabkan oleh perkembangan zaman, pendidikan menjadi hal yang terpenting. Perkembangan teknologi informasi menghadirkan tantangan yang tidak dapat dihindari, sehingga memerlukan sistem pendidikan yang diarahkan untuk membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21 untuk mengatasi tantangan yang semakin rumit saat ini dan masa depan. Kompetensi penting ini, yang secara umum dikenal sebagai 4C, mencakup *critical thinking and problem solving*, *creativity and innovation*, *communication skills*, serta *collaboration* yang mencerminkan keterampilan yang dibutuhkan secara global pada sistem pendidikan yang komprehensif. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan persiapan yang matang dalam lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang terstruktur secara cermat selama kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini menjamin tercapainya tujuan pendidikan sekaligus mengatasi tantangan unik yang muncul dari oleh pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, perbaikan sedang dilakukan dalam penerapan metode pembelajaran dan kurikulum agar selaras dengan tujuan pendidikan dan tuntutan pendidikan di abad ke-21.

Saat ini sekolah menerapkan kurikulum merdeka yang berfokus pada pada pembinaan yang dapat membentuk kemandirian, kreativitas, dan inovasi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Fadlillah dalam (Pahrudin, Agus dan Pratiwi, 2013), guru perlu memperhatikan beberapa aspek ketika melakukan pembelajaran, antara lain: 1) fokus pada siswa, 2) pengembangan kreativitas siswa, 3) penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, 4) inklusi nilai-nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, serta 5) penyajian pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, pemilihan model pembelajaran harus sesuai dan tepat.

Penentuan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan setiap individu di kelas. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswanya (Magdalena et al., 2024). Tenaga pengajar perlu mengambil langkah untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan berjalannya unsur pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan siswa, kondisi siswa hingga penyediaan model yang mendukung proses mengajar. Model pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang paling luas dari praktik pembelajaran yang dijelaskan dari awal sampai akhir dan secara khusus disajikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hayani & Sutarna, 2022). Model pembelajaran adalah salah satu hal yang mempengaruhi kesuksesan jalannya proses pembelajaran (Febrianti et al., 2023). Model pembelajaran merujuk pada keseluruhan rangkaian penyampaian materi pembelajaran yang mencakup segala aspek sebelum, selama, dan sesudah proses pembelajaran oleh pengajar, beserta semua fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam aktivitas belajar mengajar (Julaeha & Erihadiana, 2022). Model pembelajaran adalah suatu rencana konseptual dan operasional yang mencakup identifikasi nama, karakteristik, urutan logis, pengaturan, dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Asyafah, 2019). Model pembelajaran, sebagai suatu kerangka umum, memberikan panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peningkatan prestasi belajar siswa mendapat pengaruh besar dari model pembelajaran yang diterapkan (Sulistyo, 2016).

Dalam konteks memilih model pembelajaran, penting untuk menyesuaikannya dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Saat ini, terdapat beragam jenis model pembelajaran, dan salah satunya yang berorientasi pada siswa adalah *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah suatu pendekatan belajar yang mendorong siswa untuk aktif belajar, berkolaborasi, dan berinteraksi dalam kelompok kecil, menggabungkan lima unsur utama dalam pembelajaran kooperatif (Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, 2014). Model pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif (Sumiati, 2022). Manfaat dari

model ini termasuk pengembangan keterampilan sosial siswa, peningkatan motivasi belajar, dan pembentukan hubungan antaranggota kelas yang positif (Jafar, 2021). Ketergantungan positif antaranggota kelompok, tanggung jawab individual, interaksi antarindividu, kemampuan bekerja sama, dan penilaian proses kelompok merupakan lima elemen kunci dalam pembelajaran tersebut.

Menciptakan pengalaman pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournaments ialah salah satu metode yang dapat diterapkan. Model ini mendukung siswa dalam belajar melalui kerja sama tim dan permainan yang kompetitif. Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis yang sangat mudah diterapkan dan dapat memberikan kesempatan kepada seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran tanpa memandang perbedaan individual (Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, 2014). Model pembelajaran TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar (Rachma Thalita et al., 2019). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi siswa dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Setianingsih et al., 2021). TGT juga memasukkan unsur permainan dalam pendekatannya. Model pembelajaran TGT memberi kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya (Nurhayati et al., 2022). Keunggulan dari penerapan TGT salah satunya yakni terdapatnya kompetisi akademis dalam proses belajar-mengajar. Terlibat dalam penerapan permainan dalam latihan belajar yang dibuat dalam kerangka pembelajaran kooperatif TGT memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih santai, sekaligus mengembangkan nilai-nilai seperti sikap bertanggung jawab, rasa percaya diri, menghormati sesama, disiplin, daya saing, sportivitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif seluruh siswa dalam perjalanan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament memainkan peran penting dalam mempertahankan motivasi siswa sepanjang proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar dan kegiatan belajar, serta bukti kemajuan individu dalam proses pembelajaran (Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, 2020). Sedangkan hasil pembelajaran menurut (Mahesya Az-zahra Andryannisa, 2023) merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa, tercermin dalam ujian, tugas, dan partisipasi aktif dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada perolehan hasil belajar ini, merupakan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan (Somayana, 2020). Dari sudut pandang konseptual, dapat disimpulkan bahwa capaian pembelajaran adalah pencapaian atau pencapaian yang diwujudkan setelah proses pendidikan. Penilaian hasil belajar siswa diukur melalui prestasi akademik yang memberikan gambaran mengenai perkembangan hasil belajar mereka dalam tingkat akademik tertentu.

Pembelajaran konvensional masih banyak ditemukan penggunaannya pada jenjang sekolah dasar. Misalnya, melalui diskusi, penjelasan guru dan tidak berpusat pada siswa. Pembelajaran konvensional lebih banyak berupa informasi verbal yang diperoleh daribuku dan penjelasan guru (Ekawati, 2016). Model pembelajaran seperti ini menyebabkan hanya sejumlah siswa yang benar-benar memahami materi belajar, sedangkan siswa lainnya tidak. Penilaian pembelajaran saat ini hanya bergantung pada tugas yang diselesaikan oleh siswa di rumah dan tes harian, dengan hanya sejumlah siswa yang terlibat dalam tugas-tugas ini. Situasi ini menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, muncul kebutuhan untuk model pembelajaran baru yang mendorong partisipasi siswa yang lebih besar pada aktivitas belajar mengajar pada prosesnya. Model pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan di kelas membuat siswa kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran dan tidak ada ruang bagi siswa untuk mendalami materi. Model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar. Siswa tidak diberi kesempatan untuk merasakan materi pelajaran secara mandiri (Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, 2014).

Sesuai dengan hasil penilaian pembelajaran siswa sebelumnya, hanya satu siswa yang mencapai skor 80, memenuhi kriteria nilai kelulusan minimum (KKM), sedangkan siswa yang lainnya berada di bawah ambang batas KKM. Nilai terendah tercatat diperoleh dua siswa, masing-masing mendapatkan nilai 10. Bukti tersebut dapat menjadi landasan dalam menyimpulkan rendahnya nilai IPAS Kelas V. Sejauh ini proses pembelajaran yang mendorong kolaborasi antarsiswa tidak banyak digunakan oleh guru. Dalam pengelolaan kelas, masih terjadi kecenderungan guru menjadi penyedia sumber belajar sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik, dan hal tersebut memicu hasil belajar siswa yang rendah.

Identifikasi permasalahan tersebut menjadi dasar dari terciptanya tujuan dari penelitian yang dilaksanakan, tujuan tersebut yakni untuk menilai dampak model pembelajaran TGT pada hasil belajar kognitif siswa dengan membandingkan kelas yang menggunakan model TGT dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian Pra-Eksperimental, khususnya menggunakan kelompok eksperimen tunggal tanpa memasukkan kelompok kontrol. Penelitian dilakukan pada 1 November 2023 hingga 24 November 2023 di SDN Wonotingal Kota Semarang. One Group Pretest-Posttest Design dipergunakan peneliti sebagai desain penelitian, menunjukkan bahwa penelitian eksperimen dilakukan pada kelompok yang dipilih secara acak tanpa menilai stabilitas dan kejelasan kondisi kelompok sebelum perlakuan. Populasi untuk penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V C di SDN Wonotingal.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dengan menggunakan tes isian singkat yang terdiri dari 10 pertanyaan. Tes ini diberikan dua kali, pertama sebagai tes awal (pretest) dan kemudian sebagai tes akhir (posttest). Pretest diberikan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran, berfungsi untuk menilai kemampuan awal siswa dalam materi pelajaran. Sebaliknya, post-test bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi pelajaran setelah selesainya kegiatan pembelajaran. Uji normalitas dilakukan terhadap data yang diperoleh baik dari hasil pretest maupun post-test.

Pengujian statistik N-gain juga uji t dipergunakan dalam penganalisisan data untuk melihat pengaruh sebelum dan sesudah adanya perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar dengan metode pre-experimental, dan menerapkan One Group Pretest-Posttest Design. Desain penelitian tercantum tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian *One Grup Pretest-Posttest Desain*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : hasil pretest

X : perlakuan (*treatment*)

O2 : hasil posttest

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan uji skor Ngain dan uji t satu sampel melalui SPSS untuk *Windows versi 26*. Data yang diperiksa terdiri dari informasi yang dikumpulkan selama penelitian, yang kemudian dianalisis untuk tujuan komparatif.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \times 100$$

Hasil N-gain yang didapatkan dikelompokkan pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berikut kriteria skor N-gain tercantum dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor N-gain

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 2 Menjelaskan tentang pembagian skor N-gain dengan hasil skor 0,7 yang masuk pada kategori tinggi, skor 0,3-0,7 masuk dalam kategori sedang, serta skor di bawah 0,3 masuk dalam kategori rendah.

Tabel 3. Tafsiran Efektivitas N-gain

Nilai N-gain	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3 menggambarkan interpretasi keefektifan N-gain. Nilai N-gain di bawah 40 dikategorikan sebagai tidak efektif, nilai mulai dari 40-55 dinyatakan kurang efektif, yang berada antara 56-76 dianggap cukup efektif, dan N-gain melebihi 76 diberi label sangat efektif.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di Kelas V C SDN Wonotingal Kota Semarang dengan total 29 siswa ini bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Sebelum penelitian, siswa menjalani *pretest* guna memastikan tingkat kinerja awal mereka. Selanjutnya, setelah penerapan metode belajar yang diteliti, dan *posttest* diberikan untuk mengukur keefektifannya pada hasil belajar mereka.

Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest hasil belajar siswa SDN Wonotingal

Variabel	N	Mean	Nilai Minimum	Nilai maksimum	Standar. Deviasi
Pretest	29	41.03	10,00	80,00	20.239
Posttest	29	72.41	40,00	100,00	19.577

Hasil pretest dan *posttest* yang diberikan dalam bentuk 10 soal isian singkat untuk 29 siswa dapat digunakan sebagai dasar pembahasan. Dapat dilihat hasil *pretest* menunjukkan nilai minimal adalah 10 sedangkan nilai maksimal 80. Pada hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dengan diperoleh hasil nilai minimal 40 dan nilai maksimumnya adalah 100.

Tabel 5. Uji Normalitas hasil belajar siswa SDN Wonotingal

	Kolmogorov - Smirnov			Shapiro - Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.161	29	.053	.933	29	.066
Posttest	.126	29	.200	.929	29	.053

Nilai signifikasi (sig) pada uji normalitas *Shapiro Wilk* untuk *pretest* mendapatkan nilai signifikasi 0,066 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasinya $0,066 > 0,05$ yang berarti normal. Sedangkan nilai *posttest* menunjukkan signifikasi 0,053 sehingga data dapat dikatakan normal.

Tabel 6. Uji N-gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
N-gain skor	29	.17	1.00	.5800	.26774
N-gain persen	29	16.67	100.00	58.0049	26.77404

Berdasarkan uji N-gain pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Cukup efektif dengan kategori sedang dengan mendapatkan nilai N-gain skor 0,58 dan N-gain persen dengan hasil 58.

Tabel 7. Uji t

Paired Samples Test							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper		
Pretest - Posttest	-31.379	13.555	2.571	-36.535	-26.223	12.4628	.000

Dalam pengujian t didapatkan hasil bahwa nilai signifikansinya (2-tailed) yaitu 0.000 yang artinya tidak melebihi nilai α atau dapat diartikan sebagai $0.000 < 0.05$ atau terjadi penolkan pada H_0 dan penerimaan pada H_a . Hasil analisis tersebut membuktikan adanya pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan pada saat pembelajaran tersebut. Pada saat kondisi belum diberikan perlakuan sebelumnya, rata-rata siswa mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Setelah menerapkan penggunaan model pembelajaran TGT dengan, nilai siswa mengalami peningkatan meskipun masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil tersebut, penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS materi lapisan bumi dinyatakan berhasil diterapkan kepada siswa-siswi kelas V di SDN Wonotingal dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar.

3.2. Diskusi

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah dilaksanakan oleh (Fauziyah & Anugraheni, 2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat memberikan peningkatan hasil belajar ditinjau dari kemampuan berpikir kritis kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020. Riset yang dilaksanakan juga didukung oleh (Astrissi et al., 2014) mengatakan bahwa penerapan model belajar *Teams Games Tournament* (TGT), ditambah dengan penggunaan media teka-teki silang, terbukti keefektifannya dalam upaya peningkatan prestasi akademik siswa kelas X yang mempelajari materi Minyak Bumi di SMA Negeri 3 Sukoharjo selama tahun ajaran 2012/2013. Hal ini dibuktikan dengan nilai hitung 4,873 untuk prestasi belajar kognitif, melampaui nilai tabel 1,67, dan nilai hitung 1,784 untuk prestasi belajar afektif, yang melebihi nilai tabel 1,67.

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh (Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, 2014) studi tersebut menerangkan bahwa menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pembelajaran Pengaturan Sistem Refrigerasi SMK Negeri 1 Cimahi teridentifikasi dapat meningkatkan hasil belajar. Pengaruh ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata kelas, naik dari siklus I pretest 59,12 menjadi

posttest 78,24, lalu siklus II dari pretest 59,38 menjadi posttest 84,06, dan siklus III dari pretest 60 menjadi posttest 84,41.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan, dipaparkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Merujuk pada penelitian di atas, hasil penelitian yang dilakukan peneliti juga mendapatkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran IPAS dan berpengaruh pada hasil belajar, artinya tidak ada pertentangan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Penggunaan model pembelajaran TGT dinilai sesuai dalam pengajaran materi di kelas. Kesimpulannya, berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran TGT dalam pengajaran materi lapisan bumi dalam keilmuan telah dianggap berdampak pada proses belajar mengajar. Data yang disajikan dalam penelitian, mencerminkan nilai-nilai yang menunjukkan perbaikan setelah perlakuan dan posttest, menegaskan bahwa model pembelajaran TGT memiliki efek yang nyata terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Wonotingal.

4. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan penulis kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam penulisan kajian ilmiah yang dilaksanakan, dan apresiasi khusus disampaikan kepada:

1. Ibu Noviana Dini Rahmawati, M.Pd., pengampu mata kuliah seminar profesi guru pendidikan,
2. Bapak Bernardus Irianto, S.Pd.SD., guru pamong PPL di SDN Wonotingal yang dengan tulus dan sabar memberikan pengetahuan, bimbingan, dan dorongan selama proses penyusunan artikel ilmiah ini.

5. Kesimpulan

Temuan dalam penelitian menjadi dasar dalam menyimpulkan penelitian yang dilakukan, kesimpulan yang didapatkan yakni penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) kelas V SDN Wonotingal memiliki signifikansi pengaruh pada hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Meningkatnya hasil pretest dan posttest siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji t dan N-gain merupakan bukti dari temuan tersebut. Dengan memasukkan model pembelajaran TGT, ada potensi yang berkembang untuk diversifikasi dan peningkatan strategi pembelajaran ke arah yang lebih positif, yang mengarah pada peningkatan keberhasilan belajar dan hasil yang lebih baik. Para peneliti yang berniat untuk melakukan penelitian serupa didorong untuk mengatur jadwal kegiatan pembelajaran dengan cermat untuk memastikan penggunaan waktu yang efisien. Selain itu, guru disarankan untuk meningkatkan manajemen kelas untuk melancarkan pembelajaran, terutama ketika berhadapan dengan siswa yang memiliki kecenderungan perilaku mengganggu.

6. Referensi

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Astrissi, D., Sukardjo, J., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 22–27.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ekawati, H. (2016). Perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share dan pembelajaran konvensional pada kelas VII SMP Negeri 10 Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1(1), 54–64.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

- Febrianti, N., Wahyuni, S., & Muliana, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Metakognitif Dan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 13 Bone. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 483–493. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/17633>
- Hayani, S. N., & Utama, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871–2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2512>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2022). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 1(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mahesya Az-zahra Andryannisa, A. P. W. P. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 88–100.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Pahrudin, Agus dan Pratiwi, D. D. (2013). Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 & Dampaknya Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran. In *Pustaka Ali Imron* (Vol. 1, Issue 69).
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, K. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran PKN. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 4(1), 14–19.
- Sumiati, S. (2022). Strategi Pembelajaran Cooperative Learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi di Kelas IV SD Negeri 192/IX *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3550–3560. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3422%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3422/2916>
- Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, E. T. B. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 1(2), 326. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>